TOP GUN
COMBAT ZONES

PREPARAZIONE **2**
CONFIGURARE TOP GUN – Combat Zones **3**
INTRODUZIONE... .... **5**
PRESENTAZIONE... .... **5**
PER INIZIARE **6**
PARTITA **7**
SCHERMATA DI GIOCO **8**
PAUSA **10**
PARTENZA RAPIDA **10**
PUNTEGGIO **11**
MANOVRE SPECIALI **12**
CONSIGLI DI VOLO **12**
SERVIZIO DI ASSISTENZA **13**
AVVISI PER LA SALUTE **13**



TOP GUN © 2003 Paramount Pictures.
Top Gun and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved.
Software © 2003 – Published by TITUS. TITUS and the TITUS are registered trademarks of TITUS.
Developed by Digital Integration. All rights reserved.

PREPARAZIONE

L'installazione del tuo nuovo gioco di combattimento aereo è un'operazione semplice ed immediata. Durante l'installazione potrai scegliere in quale posizione, dell'hard disk, salvare TOP GUN – Combat Zones.

- **INSTALLARE DAL CD**

Inserisci il CD di TOP GUN – Combat Zones nel tuo lettore di CD-ROM o di DVD-ROM. Se sul tuo computer è attivata l'opzione di avvio automatico dei CD (spesso è l'opzione di base), dopo alcuni secondi apparirà l'applicazione di installazione e potrai quindi passare al prossimo paragrafo. Se il tuo computer non avvia automaticamente il CD, clicca due volte sull'icona Risorse del computer (oppure apri Windows Explorer), clicca due volte sull'icona del lettore che contiene il CD e infine clicca due volte sull'icona d'installazione (Setup).

- **DOVE INSTALLARE TOP GUN – COMBAT ZONES**

L'applicazione di installazione ti suggerirà una posizione sull'hard disk in cui copiare i file di TOP GUN – Combat Zones; altrimenti, potrai scegliere tu stesso una posizione. TOP GUN – Combat Zones creerà una cartella nella posizione da te indicata; non è quindi necessario che tu crei una cartella vuota per il gioco. TOP GUN - Combat Zones crea anche il suo Gruppo di programmi nel menù Avvio o Start. Quando avrai scelto il percorso per l'installazione, TOP GUN – Combat Zones inizierà a copiare i file sul tuo hard disk.

- **OPZIONI DEL MENU AVVIO O START**

L'installazione di TOP GUN - Combat Zones creerà le seguenti icone nel gruppo TOP GUN - Combat Zones del tuo menu Avvio o Start:
- GIOCA A TOP GUN - Combat Zones
- CONFIGURA TOP GUN - Combat Zones
- DISINSTALLA TOP GUN - Combat Zones
- APRI IL FILE LEGGIMI
- Sito Web di TOP GUN - Combat Zones

- **SPAZIO SU DISCO**

L'installazione completa di TOP GUN – Combat Zones richiede circa 520 MB di spazio sull'hard disk. L'applicazione d'installazione ti segnalerà se non disponi di spazio sufficiente per l'installazione del gioco.

- **DIRECT X**

Una volta completata l'installazione del gioco, ti sarà chiesto se desideri installare il programma DirectX di Microsoft. TOP GUN – Combat Zones richiede DirectX 8.1. Se sei certo di avere già questa versione (o una versione successiva) di DirectX installata sul tuo computer, puoi annullare la richiesta di installazione di DirectX. In caso contrario, dovresti confermare l'avvio dell'installazione.
DirectX è in sostanza un insieme di driver e di funzioni di libreria in grado di rilevare l'hardware installato nel tuo computer e di funzionare da interfaccia tra questi dispositivi e le applicazioni che devono utilizzarli. Nel nostro caso, l'applicazione è TOP GUN - Combat Zones.
Se il programma di installazione di DirectX modificherà la configurazione del tuo sistema, ti sarà chiesto di riavviare il computer. È consigliabile farlo subito.

CONFIGURARE TOP GUN – Combat Zones

Dopo che TOP GUN - Combat Zones avrà terminato di copiare i file sul tuo hard disk sarai pronto a lanciare il gioco. La prima volta che il gioco verrà lanciato, si avvierà automaticamente l'editor della configurazione di TOP GUN - Combat Zones. Questa applicazione, che puoi avviare anche dal tuo menu Avvio o Start indipendentemente da TOP GUN - Combat Zones, contiene numerose pagine di opzioni divise per categoria che ti permettono di controllare con precisione il gioco. Alcune opzioni dell’editor sono disponibili solo quando l’applicazione viene avviata all’esterno di TOP GUN - Combat Zones.

Alcuni dettagli dell'editor della configurazione potrebbero venire modificati dopo la stampa di questo manuale. Per questo abbiamo deciso di non inserirvi una descrizione dettagliata delle opzioni dell’editor. Le pagine dell'editor della configurazione sono suddivise come segue.

Menu di impostazione della configurazione:

- Visualizzazione
- Risoluzione e profondità del colore
- Tipo di modello di volo
- Configurazione dei comandi

- **VISUALIZZAZIONE**

Utilizza questa pagina per stabilire se il gioco dovrà essere visualizzato all’interno di una finestra o in modalità a schermo intero. Ti consigliamo di utilizzare la modalità a schermo intero.

- **RISOLUZIONE E PROFONDITÀ DEL COLORE**

Utilizza questa opzione per impostare la risoluzione dello schermo e la profondità del colore. La risoluzione dello schermo può essere impostata anche mediante il menu Opzioni del gioco.

- **MODELLO DI VOLO**

TOP GUN - Combat Zones offre due modelli di volo: Semplice (modello di volo standard per i principianti) e Avanzato.

Modello di volo semplice

Il modello di volo semplice ti consente di far virare l'aereo a sinistra e a destra semplicemente premendo i rispettivi tasti o spostando il joystick nella direzione corrispondente. Il gioco utilizza un modello di volo semplificato che combina rollio, timone e beccheggio per far virare l'aereo in modo semplice. Questo accorgimento permette al giocatore inesperto di controllare l'aereo, ma pone un limite alle manovre a sua disposizione. Usando la configurazione Semplice, ad esempio, è impossibile effettuare il giro della morte, oppure sfrecciare in volo rovesciato. Pur essendo una limitazione delle configurazioni di tipo Semplice, dovrebbe impedire al giocatore di confondersi.

Modello di volo avanzato

Il modello di volo avanzato prevede l’uso dei tasti sinistro/destro o dello spostamento del joystick per far rollare l’aereo in senso orario o antiorario (la direzione dell’aereo non viene modificata).
Il modello avanzato ti consente una libertà maggiore per volare abilmente sia a grande altitudine che a bassa quota attraverso canyon e città, permettendoti di totalizzare il maggior numero di punti di abilità, necessari per ottenere le stelle di bronzo, d’argento e d’oro.

- **IMPOSTAZIONI DEI COMANDI**

Le opzioni presenti in questa pagina ti permettono di modificare alcuni dei comandi standard da tastiera di TOP GUN - Combat Zones. In questa pagina puoi inoltre assegnare i vari comandi al tuo joystick. Per ottenere il massimo divertimento da TOP GUN - Combat Zones ti consigliamo di utilizzare un joystick per giocare.

TOP GUN - Combat Zones utilizza i seguenti comandi (predefiniti) da tastiera:

CTRL_DES	spara con l'arma principale (cannoni)
PGGIU'	passa da un'arma all'altra
SHIFT_DES	spara con l'arma secondaria (bombe/razzi/missili)
ALT_DES	passa da un bersaglio all'altro
F2	passa da una visuale all'altra
F3	zoom mappa
F4	visuale alternativa
F5	mossa speciale
FINE	mossa speciale
-	rallenta
+	accellera
,	timone a sinistra
.	timone a destra

I seguenti tasti non possono essere ridefiniti:

Invio	accetta/conferma
F1	seleziona/accetta secondario
TAB	avvio
ESC	annulla/avvio
Tasti direzionali	navigazione menu, comandi di volo principali.

Puoi tuttavia assegnare queste funzioni anche ad altri tasti.

Tieni presente che anche i joystick e i gamepad hanno impostazioni standard che si basano sulle informazioni fornite dai driver.
L'opzione "Salva come testo" nel menu File ti permette di salvare le impostazioni dei comandi nel file di testo "keyDefs.txt" contenuto nella cartella di TOP GUN - Combat Zones, che potrai quindi stampare per poterlo consultare rapidamente.

Nota: In questo manuale, il termine "tasto" viene utilizzato per indicare sia un pulsante del joystick, sia un tasto della tastiera. Per esempio, il tasto Passa da un'arma all'altra può essere sia un pulsante del joystick sia un tasto della tastiera a cui è assegnata la funzione di cambio dell'arma. Il joystick può essere utilizzato solo nelle missioni e non per navigare nei menu.

INTRODUZIONE...

Durante la guerra di Corea, il rapporto di vittorie della Marina USA era di dodici a uno. Gli americani abbattevano dodici velivoli nemici per ogni loro aereo distrutto. Nel corso della guerra in Vietnam, questo rapporto scese a tre a uno, in quanto i piloti americani si fidavano troppo dei loro missili e avevano perso le loro capacità nei duelli aerei.

Fu allora che venne creata la Top Gun, con lo scopo di insegnare le manovre del combattimento aereo, l'arte del duello...

...alla fine della guerra del Vietnam, il rapporto delle vittorie era tornato a dodici a uno... Questa è la storia dell'accademia dei Top Gun... questo è Top Gun - Combat Zones.

Tu hai la possibilità di diventare parte della storia, vestendo i panni di un potenziale TOP GUN... rivivendo le battaglie del passato, dalla conclusione della guerra in Vietnam agli scontri nel deserto durante la Guerra del Golfo, fino a proiettarti nel futuro, con un conflitto nella zona del Circolo Polare Artico. Questa è la tua occasione per dimostrare a tutti che genere di pilota sei... un pilota degno di fregiarsi del titolo di ... TOP GUN.

PRESENTAZIONE...

Nel corso della sua storia trentennale, l'accademia TOP GUN ha addestrato piloti che hanno combattuto in tutti i conflitti del mondo. In Top Gun - Combat Zones avrai la possibilità di scrivere il tuo capitolo di questa gloriosa storia: Top Gun - Combat Zones è composto da 36 missioni, ambientate nei cieli sopra l'accademia o in battaglia, in tre diverse guerre ambientate nel passato e persino nel futuro.

Al momento dell'inizio del gioco ti ritroverai a Miramar, la base della Naval Fighter Weapons School (scuola di volo della marina militare). Le tue prime cinque missioni di addestramento si svolgeranno in questo luogo, ma sappi fin da ora che i combattimenti saranno assolutamente realistici.

Una volta che avrai completato le missioni dell'accademia, sarai pronto per affrontare le azioni di combattimento che, nella prima epoca del gioco, ti condurranno nel sud- est asiatico, alla fine della guerra del Vietnam. Se riuscirai a superare questo scontro, potrai avanzare nella storia dei Top Gun, passando alla seconda epoca.

All'inizio di ogni nuova epoca sali a bordo di un nuovo velivolo e affronti una nuova serie di missioni, in accademia e quindi in combattimento. Nella seconda epoca, i tuoi scontri reali avranno luogo nei cieli della Guerra del Golfo e saranno ambientati fra la fine degli anni ’80 e l’inizio degli anni ’90. Nella tua terza e ultima destinazione, il Circolo Polare Artico, troverai quello che abbiamo immaginato per un conflitto del futuro, basato sul controllo delle importanti zone estrattive di quei territori e scatenato da una crisi petrolifera globale.

PER INIZIARE

- **COMANDI ALL'INTERNO DEL MENU GENERALE**

Premi i tasti direzionali per selezionare un’opzione, poi premi Invio per confermarla. Per tornare alla schermata precedente, premi Esc.

- **IL MENU PRINCIPALE**

Per accedere al menu principale, premi Inizia nella schermata iniziale. Le opzioni disponibili sono: NUOVA PARTITA, CARICA PARTITA, CANCELLA PARTITA o RICONOSCIMENTI.

Nuova partita

Per salvare i tuoi progressi in TOP GUN - Combat Zones, dovrai creare un nome.
Seleziona NUOVA PARTITA e premi Invio. Ti sarà chiesto di selezionare una posizione di salvataggio e di indicare quindi un nome per il tuo pilota premendo i tasti direzionali; premi quindi Invio per confermare il nome.
La schermata della Difficoltà ti permette di decidere a quale livello di difficoltà desideri affrontare la partita. Usa i tasti direzionali su e giù, poi premi Invio per confermare la selezione. Apparirà quindi la schermata di Conferma salvataggio. Seleziona CONFERMA e premi Invio.

Carica partita

Per caricare una partita salvata che desideri continuare, seleziona CARICA PARTITA e premi Invio.
Seleziona la partita salvata che desideri caricare per mezzo dei tasti direzionali e premi Invio, quindi conferma la tua scelta con l’opzione CONFERMA della schermata Conferma caricamento.

Cancella partita

Per cancellare una partita precedentemente salvata, seleziona CANCELLA PARTITA nel menu principale e premi Invio.
Seleziona la partita salvata che desideri cancellare per mezzo dei tasti direzionali e premi Invio, quindi seleziona CONFERMA nella schermata Conferma cancellazione.

- **MENU DI SELEZIONE DELLE MODALITÀ DI GIOCO**

Scegli in questo menu il tipo di partita che vuoi giocare. Le alternative sono SALVA, PARTITA, PARTENZA RAPIDA, OPZIONI o ESCI.

Esci

L’opzione ESCI ti permette di scegliere se ritornare alla schermata Inizia o uscire del tutto dal gioco ritornando a Windows.

Opzioni

Audio	Ti permette di regolare il volume della musica
	Ti permette di regolare il volume degli effetti
Lingua	Ti permette di scegliere la lingua
Video	Ti permette di regolare la risoluzione dello schermo

Salva

L’opzione SALVA ti consente di salvare la tua posizione corrente nel gioco.

PARTITA

Per iniziare una partita devi selezionare l'epoca, la missione e l'aereo sul quale vuoi volare. Più riuscirai ad avanzare nel gioco, maggiori saranno le opzioni a tua disposizione. Ricorda, inoltre, che potrai sempre tornare alle missioni già affrontate per migliorare il tuo punteggio: alcuni velivoli bonus, infatti, si possono ottenere soltanto conseguendo punteggi molto elevati in tutte le missioni.

- **IL MENU DI SELEZIONE DELL'EPOCA**

Usa i tasti direzionali per selezionare l'epoca che vuoi e premi Invio per confermare, quindi seleziona le missioni ACCADEMIA o ZONA DI GUERRA premendo i tasti direzionali. Premi Invio per confermare la tua scelta.

- **IL MENU DI SELEZIONE DELLA MISSIONE**

Usa i tasti direzionali per selezionare la tua missione. Premi Invio per confermare la tua scelta.

- **IL MENU DI SELEZIONE DEL VELIVOLO**

Usa i tasti direzionali per selezionare il tuo aereo. Premi Invio per confermare la tua scelta.
Noterai che in questo momento gli aerei bonus sono bloccati. Alcuni aerei bonus possono essere ottenuti completando con successo determinate sezioni del gioco, altri totalizzando punteggi elevati in tutte le missioni.

- **INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULL'AEREO**

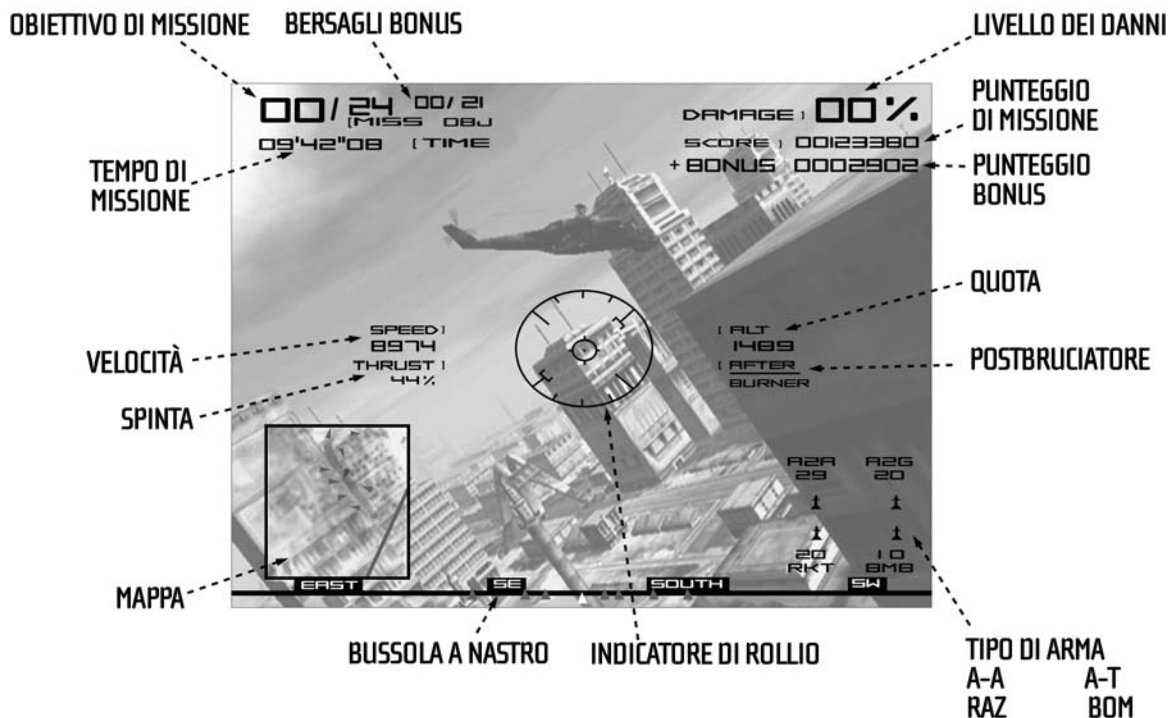
Potenza di fuoco	La velocità alla quale l'aereo può sparare con la sua mitragliatrice.
Peso	Influenza il comportamento e l'inerzia dell'aereo. In certi casi, una spinta elevata può compensare il peso.
Spinta	Influenza il comportamento e la risposta dell'aereo.
Velocità max	La velocità massima raggiungibile.
Beccheggio	Influenza il comportamento e la manovrabilità nel corso delle operazioni di beccheggio. (Il muso dell'aereo si alza e si abbassa)
Rollio	Influenza il comportamento e la manovrabilità nel corso delle operazioni di rollio. (L'aereo vira verso sinistra e verso destra)

- **SCHERMATA DELLE DIRETTIVE DI MISSIONE**

La schermata delle direttive di missione descrive la zona in cui si svolgerà il tuo volo e quali sono gli incontri che potrai fare nel corso della missione stessa. Qui ti vengono anche comunicati quelli che sono i tuoi ordini, insieme agli obiettivi chiave e alle regole che dovrai seguire per riuscire a completare con successo la missione. Se lo desideri, potrai ritornare indietro da questo menu per selezionare le altre missioni disponibili in un dato momento. Per tornare indietro, premi Esc.

Una volta ricevuti i tuoi ordini, premi Invio per iniziare la missione.

SCHERMATA DI GIOCO



- **LIVELLO DEL DANNO**

Indicatore della percentuale dei danni subiti dall'aereo in seguito ai colpi nemici o alle collisioni con vari oggetti.

- **PUNTEGGIO DI MISSIONE**

In Top Gun - Combat Zones, i punti non si ottengono soltanto abbattendo gli aerei nemici:
il punteggio sale infatti in modo costante per tutta la durata della missione, in modo direttamente collegato alla tua velocità e alla tua quota.
Più voli velocemente e più ti mantieni radente al suolo, maggiore sarà il numero di punti accumulati a fine missione.

I numeri che compaiono sotto il punteggio principale indicano i bonus, che si ottengono per delle manovre di volo particolarmente rischiose, per diversi colpi consecutivi del cannone andati a segno o per un fuoco preciso con i razzi.
I bonus sono indipendenti dal punteggio principale, al quale vengono aggiunti non appena si conclude la sequenza di eventi che ne aveva determinato la comparsa.

- **TIPO DI ARMA**

A- A Missili guidati aria- aria
A- T Missili guidati aria- terra
RAZ Razzi non guidati a fuoco rapido
BOM Bombe ad alto potenziale

Usa il tasto Passa da un'arma all'altra per passare in rassegna le armi e cambiare l'arma secondaria. I missili aria-aria possono essere utilizzati contro elicotteri e aerei. Quelli aria-terra sono progettati per

colpire tutti i bersagli nemici situati a terra, stazionari o mobili che siano. I razzi sono proiettili che volano in linea retta: non sono dotati di sistemi di guida e sono ideali contro i bersagli fissi, anche se con un po' di abilità possono rivelarsi utili anche in altre situazioni. Le bombe servono per distruggere gli edifici più resistenti e i raggruppamenti di unità nemiche.

- **BARRA DELLA ROTTA**

Le unità e i bersagli nemici e alleati sono visibili su questa barra ancora prima che sulla mappa o sullo schermo. Sfrutta questo strumento per impostare la tua rotta.
Tutti gli indicatori in rosso vivo sono obiettivi di missione. Quelli in rosso più spento sono associati a minacce per il tuo velivolo che non rientrano nei tuoi obbiettivi. Potrebbero però diventarlo nel corso della missione. Ovviamente, gli indicatori rosso vivo devono ricevere la massima attenzione!
Per aiutarti a inquadrare i bersagli nemici, le icone possono apparire sulla barra della rotta oppure sopra o sotto di essa. La loro posizione indica quella verticale del bersaglio in rapporto alla posizione del giocatore.
Occasionalmente appariranno delle icone blu, che indicano la posizione di unità o edifici alleati che potrebbe essere necessario difendere.

- **MAPPA**

Puoi regolare il livello d'ingrandimento. I nemici appaiono in rosso, i tuoi alleati in blu e le forze neutrali in giallo.
- I bersagli volanti sono indicati da frecce.
- I bersagli terrestri sono indicati da cerchi.
- I bersagli statici sono indicati da quadrati.

- **OBIETTIVO DI MISSIONE**

Gli obiettivi primari per il completamento della missione.

- **BERSAGLI BONUS**

Bersagli aggiuntivi per incrementare il punteggio.

- **TEMPO DI MISSIONE**

Se il tempo scende a 00:00, la missione viene considerata fallita. Il limite di tempo varia da missione a missione.

- **QUOTA**

L'altezza dal livello del mare. Alcune missioni presentano dei limiti massimi o minimi di quota: verrai avvertito ogni volta che ti avvicinerai a questi limiti e, se li ignorerai, la tua missione verrà considerata fallita.

- **POSTBRUCIATORE**

Il postbruciatore può essere utilizzato soltanto per un determinato periodo di tempo. Questo indicatore mostra l'uso residuo del dispositivo. Ritorna lentamente alla sua lunghezza massima ogni volta che il postbruciatore non è attivo.

- **VELOCITÀ**

Indica la velocità dell'aereo in kmh.

- **SPINTA**

Indicatore percentuale relativo all'uso della potenza del motore.

- **INDICATORE DI ROLLIO**

Fornisce l'orientamento del velivolo quando usi la visuale in prima persona.

PAUSA

Nel corso di una missione puoi mettere in pausa il gioco a qualsiasi momento premendo ESC. Il menu Pausa ti permette di riprendere o ricominciare la missione in corso, di modificare le opzioni della missione o di uscire dalla missione in corso. Se sceglierai di uscire ritornerai al Menu di Selezione della Missione.

PARTENZA RAPIDA

Queste missioni ti permettono di iniziare a volare velocemente.
Le impostazioni predefinite permettono al giocatore di raggiungere immediatamente il primo scenario dell'Accademia.

Le opzioni di partenza rapida vengono sbloccate progressivamente, mano a mano che progredisci nelle modalità principali del gioco. Le opzioni disponibili sono:

Aereo: non appena riesci a sbloccare i velivoli normali o gli aerei bonus, questi diventeranno disponibili per la selezione.
Mappa: quando riesci a superare una missione, la zona in cui si è svolta e le sue condizioni di illuminazione diventano selezionabili tramite questa opzione.
Minaccia: regolando questo parametro puoi aumentare o ridurre la difficoltà dei combattimenti che ti attendono. Ci sono cinque impostazioni fra cui scegliere: Molto bassa, Bassa, Media, Alta, Molto alta.
Modalità di gioco: inizialmente sarà disponibile solo la modalità ARIA-ARIA, ma dopo aver superato il primo gruppo di missioni dell'Accademia potrai accedere anche al combattimento ARIA-TERRA.
Quando sarai riuscito a superare anche le missioni dell'Accademia nella seconda e nella terza epoca, guadagnerai le opzioni ARIA-ARIA, ARIA-TERRA e VOLO LIBERO per la modalità Partenza rapida.

NB: quando accedi alla schermata delle impostazioni per la Partenza rapida, trovi già evidenziata l'opzione INIZIA. Ti permette di cominciare immediatamente una partita con le opzioni predefinite.

Premi i tasti direzionali Su e Giù per passare da un'opzione all'altra nella schermata delle impostazioni della Partenza Rapida.

- **SELEZIONE DELL'AEREO IN MODALITÀ PARTENZA RAPIDA**

Premi i tasti direzionali sinistra e destra per muoverti fra gli aerei disponibili. Ricorda che solo i velivoli sbloccati nella modalità principale di gioco saranno presenti anche nella modalità Partenza rapida.

- **SELEZIONE DELLA MAPPA IN MODALITÀ PARTENZA RAPIDA**

Premi i tasti direzionali sinistra e destra per muoverti fra i territori disponibili. Mano a mano che superi nuove missioni nella modalità principale di gioco, i territori sui quali hai volato vengono inseriti nella modalità Partenza rapida.

- **SELEZIONE DELLA MINACCIA IN MODALITÀ PARTENZA RAPIDA**

Premi i tasti direzionali sinistra e destra per regolare il livello di difficoltà della missione.
Maggiore è il valore di quest'ultimo, più alto sarà il numero di nemici che dovrai fronteggiare.

- **SELEZIONE DELLA MODALITÀ DI GIOCO IN MODALITÀ PARTENZA RAPIDA**

Premi i tasti direzionali sinistra e destra per passare in rassegna tutte le modalità di gioco per la modalità Partenza Rapida. Nuove modalità diventeranno disponibili ogni volta che supererai con successo le missioni presso l'Accademia nella modalità principale di gioco.

- **INIZIA**

Quando hai concluso la configurazione della modalità Partenza rapida, premi Su e Giù sui tasti direzionali per evidenziare l'opzione Inizia. Premi Invio per iniziare la tua missione in modalità Partenza rapida.

PUNTEGGIO

Il punteggio ha un ruolo essenziale in TOP GUN - Combat Zones. Dei cinque aerei bonus disponibili, quattro possono essere ottenuti solo raggiungendo un determinato livello di abilità in tutte le missioni.

Ogni missione ha tre livelli di punteggio; il giocatore può comunque completare una missione anche senza riuscire a raggiungere il livello di punteggio più basso.

Il raggiungimento dei livelli di punteggio viene premiato con le STELLE DI BRONZO, D'ARGENTO o D'ORO.

Per ottenere uno degli aerei segreti, il giocatore deve completare tutte le missioni ottenendo come minimo la STELLA DI BRONZO. Una STELLA ROSSA indica che il giocatore ha completato la missione con successo, senza però riuscire a ottenere una STELLA DI BRONZO.

Completando le missioni con la STELLA D'ARGENTO o D'ORO si ottengono gli altri aerei.

Per ottenere l'ultimo aereo bonus occorre un po' più di fatica…

Suggerimenti: COMPLETARE UNA MISSIONE
Fai attenzione alle istruzioni della missione: in questo modo saprai esattamente cosa aspettarti e cosa devi fare.

Suggerimenti: AUMENTARE IL TUO PUNTEGGIO
Al di là degli obbiettivi e dei bersagli della missione ci sono numerosi sistemi per aumentare il tuo punteggio. Volando in modo abile puoi far aumentare più rapidamente il tuo punteggio, e puoi ottenere lo stesso risultato sparando con precisione, completando la missione in un tempo ridotto, centrando i bersagli con armi non a puntamento automatico o colpendo più bersagli con una singola salva di fuoco…

Più specificamente, il giocatore può volare intorno o attraverso alcuni stretti passaggi presenti sul terreno… Questo tipo di manovre, sebbene non approvato dagli istruttori di TOP GUN, ti offre la possibilità di totalizzare punteggi molto elevati.

Puoi inoltre eseguire alcune manovre speciali che puoi utilizzare per sfuggire ai nemici che ti inseguono o per evitare i missili a ricerca termica in avvicinamento. (Vedi la sezione MANOVRE SPECIALI). Effettuando queste manovre in prossimità del terreno o volando tra i sostegni di un pozzo petrolifero puoi aumentare ulteriormente il tuo punteggio.

MANOVRE SPECIALI

Hai la possibilità di eseguire delle manovre speciali, per sfuggire ai missili nemici e per accumulare punti bonus.

Tutte le manovre speciali si attivano premendo uno dei tasti Mossa Speciale (i tasti standard sono F5 o Fine). Le manovre speciali complesse si eseguono mediante successioni di tasti del joystick o dei tasti cursore da effettuare tenendo premuto il tasto Mossa Speciale.

- **ZIG ZAG**

Premi una volta il tasto Mossa Speciale.

- **ROLLIO COMPLETO**

Tieni premuto il tasto Mossa Speciale, premi sinistra e tieni premuto destra per effettuare un rollio in senso orario; premi destra e tieni premuto sinistra per effettuare un rollio in senso antiorario. Tieni premuto il tasto direzionale del rollio per tutta la durata della manovra.

- **MEZZO ROLLIO**

Tieni premuto il tasto Mossa Speciale, poi tieni premuto sinistra o destra per tutta la durata del mezzo rollio.

- **AEROFRENO**

Tieni premuto il tasto Mossa Speciale e premi Su e quindi Giù.

CONSIGLI DI VOLO

Ti raccomandiamo di giocare a TOP GUN - Combat Zones utilizzando un joystick standard o se possibile un joystick Force Feedback. In questo modo potrai apprezzare di più il gioco. Utilizza la schermata di Configurazione per impostare i comandi del tuo joystick.

Se vuoi fare pratica di volo con il tuo aereo senza che nessuno ti spari contro, cimentati in una delle prime missioni in modalità Partenza rapida e cerca di volare il più velocemente possibile tra i canyon. Impara a utilizzare il rollio e i timoni contemporaneamente. Isola dei punti di riferimento e cerca di mirarli.

SERVIZIO DI ASSISTENZA

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto. Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica. Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 11 alle ore 18. (Vi facciano presente che i nostri interlocutori parlano solo inglese.)

Assistenza tecnica: + 44 (0)207 551 4266

Fax: + 44 (0)207 551 4267

Internet: http://www.virgininteractive.co.uk

Address: Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1P 1LR
Inghilterra

AVVISI PER LA SALUTE

- Evita di giocare quando sei affaticato. Riposati dopo ogni ora di gioco.
- Siediti a distanza sufficiente dallo schermo.
- Gioca in ambienti ben illuminati.
- Diminuisci la luminosità dello schermo per ridurre il contrasto.
- Utilizza uno schermo piccolo.

RICONOSCIMENTI

- **DIGITAL INTEGRATION**

Anthony Redfern	Produttore Senior
Jason Sampson	Produttore
Patrick Toner	Design di gioco
Graham Rudd	Direttore tecnico
PaulJon Bowron	Programmatore
Andy Heap	Programmatore
Adam Lusted	Programmatore
Nick Mascall	Programmatore
Mark Sinclair	Programmatore
Peter Wake	Programmatore
Paul Martin	Direttore grafica
Paul Clarke	Grafico
Ian Crook	Grafico
Alan Massey	Grafico
Michael Martin	Grafico
Andy Newman	Grafico

- **TITUS INTERACTIVE STUDIO**

Frederic Dufils	Direttore dello studio
John More	Produttore esterno
Françoic Maingaud	Direttore tecnico
Thomas Baillet	Responsabile CQ
Emmanuel Faria	Capo test
Sandro Hoffmann	Tester
Frederic Lasseret	Tester
Martin Martinez	Tester
Romain Boucher	Testing aggiuntivo
Arnaud Delage	Testing aggiuntivo
Paul Lejeune	Testing aggiuntivo

- **VIACOM CONSUMER PRODUCTS / PARAMOUNT PICTURES**

Harry Lang	Direttore esecutivo
Daniel Felts	Manager

- **AUDIO SUSPECTS**

Ben Tricklebank	Musica del gioco
Jonny Singh	Musica del gioco

- **MATINEE SOUND AND VISION**

Bill Roberts	Doppiatore di Matinee
Chris Renshaw	Ingegnere del suono
Hayley Bulled	Coordinatore AV
Pat Spender	Responsabile account

- **UN RINGRAZIAMENTO DAVVERO SPECIALE A**

Andrea Hein, Terri Helton, Pam Newton, Sandi Isaacs, Christina Burbank

Dedicato alla memoria di Frédéric Dufils.